

2004 년도 기술사 제 73 회

분야 : 국토개발

자격종목 : 조 경

### 제 1 교시

※ 다음 13 문제중 10 문제를 선택하여 설명하십시오. (각 10 점)

1. 옥상 정원에 식재 할 식물을 선택할 때 고려할 사항
2. 생태 면적율(生態面積率)
3. 유니버설 디자인(Universal Design)
4. 환경지각(知覺 Perception) 및 인지(認知 Congition)
5. 미니멀리즘(minimalism)
6. 내건 조경(耐乾造景 Xeriscape)
7. 군계(群系), 군총(群叢), 상관(相觀)
8. 녹도(Greenway)
9. 공정관리의 기능에서 계획 기능과 통제기능
10. 시각회랑(또는 Viewshaft)
11. 뿌리돌림의 목적과 대형수목의 안전한 뿌리돌림 작업방법
12. 입면차폐도
13. 토양수(土壤水)의 구분과 식물의 위조점(萎凋點)

### 제 2 교시

※ 다음 6 문제중 4 문제를 선택하여 설명하십시오. (각 25 점)

1. 환경영향 평가에 대하여 근거법령, 목적, 평가서의 내용에 대하여 설명하십시오.
2. 도시경관을 제고시킬 수 있는 요소를 열거하고 설명하십시오.
3. 신행정수도(新行政首都) 조경계획을 한다고 가정하고 고려요소를 열거, 설명하십시오.
4. 농촌어메니티(amenity) 자원의 여러 유형과 사례를 예시하고 보전, 관광자원화 할 방안을 논술하십시오.
5. 도시내의 공원녹지율에 대하여 아는 바를 밝히고 특히 1915 년 와그너 (M.Wagner)가 제시한 시민 1 인당 공원녹지 면적 기준 19.5㎡에 대하여 현대도시의 입장에서 비평하고 합리적인 방안을 제시하십시오.
6. 생태적회랑(ecological corridor)의 의미와 단절될 경우 동물이동통로(fauna passage)의 조성방법들을 설명하십시오.

### 제 3 교시

※ 다음 6 문제중 4 문제를 선택하여 설명하십시오. (각 25 점)

1. 우리나라 전통정원에서 순수조경 점경물(點景物 또는 添景物)중 장식적인 것과 실용적(實用的)인 것 각각 3 가지를 들고 설명하십시오.
2. 방수 콘크리트, 모르타르 방수 및 아스팔트 방수 시공에 대한 재료의 선택과 시공 방법을 구체적으로 기술하고, 모르타르 방수와 아스팔트 방수 시공 단면도를 그리시오.
3. 보상점(補償點) 및 광포화점(光飽和點)에 대한 내용과 음생식물(Shade plants)과의 관계를 설명하고 내음성 식물을 수목과 초본으로 구분하여 각각 15 종이상 열거하십시오.
4. 옥외 조경공간 조명(照明)유형과 각각의 특성을 설명하십시오.
5. 대체적으로 정원의 발달 양식이 동양은 자연식(풍경식)이고 서양은 외향적(外向的) 정형식이며 중동 및 사라센(Saracen)의 지배를 받은 지역은 내향적(內向的) 정형식이다. 이와 같은 양식이 발생, 발달한 원인에 대하여 구체적으로 설명하고 각각 대표적인 정원들을 사례로 기술하십시오.
6. 경사지의 활용에 있어 경사도(% , °)에 따른 안정 범위, 긴장 범위, 위험범위등을 구분하여 밝히고 경사도에 따른 적용 활동 등을 기술하십시오.

### 제 4 교시

※ 다음 6 문제중 4 문제를 선택하여 설명하십시오. (각 25 점)

1. 실내조경(室內造景) 식물(植物)이 갖추어야 할 조건과 주수목(主樹木 point plant), 관목, 지피류를 각 10 개이상 제시하십시오.
2. 우리나라에서 조경용으로 활용되는 소나무류(pinus 류)를 열거하고 그 성상(性狀 ; 잎, 수피, 열매, 異名등)에 대해 설명하십시오.
3. 우리나라에서 조경용 소재로 활용되는 상록교목 6 가지 이상을 제시하고 그 특성(特性)을 간략히 설명하십시오.
4. 지속가능성을 고려한 조경시공현장 관리에 대해 논하십시오.
5. 환경해설(environmental interpretation)기법을 열거 설명하십시오.
6. 최근 정부가 제도 신설을 연구 검토하고 있는 개발권 양도제(開發權讓渡制)(TDR : Transfer of Development Rights)를 설명하고, 우리나라에서 생태적으로 중요하여

보전할 곳, 역사 경관 보전할 곳 등의 사유재산권 침해를 보상할 필요성과 이 제도를 통해 보상할 수 있는 가능성에 대해 논하시오.

